

# PENGEMBANGAN MEDIA INFORMASI PENGENALAN PURA TAMAN AYUN BERBASIS *VLOG*

**Komang Redy Winatha<sup>1</sup>**  
**Gusti Ngurah Yuda Anantha<sup>2</sup>**

**Abstrak:** Setiap daerah tentunya memiliki objek-objek wisata yang diandalkan untuk menarik para wisatawan baik domestik maupun internasional. Di Desa Mengwi, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali, Pura Taman Ayun merupakan destinasi wisata utama dan menjadi *landmark* di daerah tersebut. Sebagai salah satu daya tarik wisata, pengelola wisata Pura Taman Ayun kurang adaptif dalam penyebaran informasi dan promosi mengingat perkembangan teknologi dan penyebaran informasi pada masa sekarang ini memiliki peran yang sangat besar. Salah satu pemecahan masalah yang ditawarkan adalah mengembangkan media informasi tentang Pura Taman Ayun berbasis vlog. Proses perancangan dan perwujudan media melewati beberapa tahapan, yaitu proses pengumpulan data di lapangan yang berhubungan dengan kesesuaian informasi yang akan disampaikan, menganalisa data-data yang sudah terkumpul, perancangan, pengambilan gambar dan *capturing, editing, rendering* dan *dubbing*, Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah media informasi pengenalan Pura Taman Ayun yang dikemas dalam bentuk *vlog*.

**Kata kunci:** media informasi, taman ayun, *vlog*

## Latar Belakang

Pura Taman Ayun adalah sebuah pura yang menyimpan keindahan serangkaian meru yang bertingkat dan dari kejauhan terlihat seolah mengapung di atas danau. Berlokasi di Desa Mengwi, Kecamatan

Mengwi, Kabupaten Badung, Provinsi Bali. Pura Taman Ayun juga merupakan pura ibu (Paibon) bagi kerajaan Mengwi. Pura ini dibangun oleh Raja Mengwi, I Gusti Agung Putu, pada tahun 1556 Saka (1634 M) (Nasional, 2014).

Pura Taman Ayun ini sangat dikenal

<sup>1</sup>Komang Redy Winatha adalah staf pengajar pada Program Studi Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia.

e-mail: redywin@stiki-indonesia.ac.id

<sup>2</sup>Gusti Ngurah Yuda Anantha adalah Alumni Program Studi Teknik Informatika STMIK STIKOM Indonesia.

e-mail: yudanantha97@gmail.com

keindahannya dengan dikelilingi dengan kolam yang luas. Selain sebagai daya tarik wisata, kolam juga berperan penting sebagai sumber irigasi bagi subak-subak yang ada disekitarnya. Ini berkaitan erat dengan makna dan implementasi dari filosofi Tri Hita Karana (keharmonisan hubungan antara manusia dengan penciptanya, manusia dengan sesamanya serta manusia dengan lingkungannya) yang melandasi sistem pengairan subak (Widiarta, 2016). Filosofi ini mendasari UNESCO dalam menetapkan Cultural Landscape of Bali Province: Subak as Manifestation of Tri Hita Karana Philosophy pada tanggal 29 Juni 2012, melalui sidang UNESCO di Saint Petersburg, Rusia. Pura Taman Ayun masuk dalam bagian warisan budaya dunia ini.

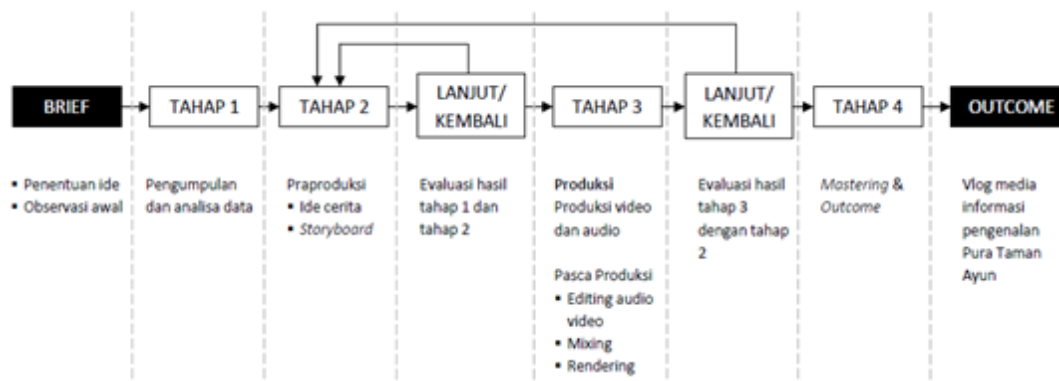
Setelah ditetapkan sebagai salah satu warisan budaya dunia, daya tarik wisata Pura Taman Ayun harusnya lebih diperkenalkan dan dipromosikan melalui media-media yang mudah diakses oleh tidak hanya masyarakat Indonesia tetapi juga dunia. Namun, berdasarkan observasi langsung ke lapangan, pengelola Pura Taman Ayun hanya menggunakan media cetak untuk mensosialisasikan dan mempromosikan obyek wisatanya. Padahal, ditengah kecanggihan teknologi dan kecepatan penyebaran informasi yang cepat hal ini sudah tidak efektif lagi. Diperlukan suatu inovasi untuk mengakomodasi seluruh informasi terkait pengenalan pura taman ayun, yaitu vlog.

Vlog (video blogger) merupakan video yang berisi mengenai opini, cerita atau kegiatan harian yang biasanya dibuat tertulis pada blog (Septi et al., 2019). Pendapat lain mengemukakan, vlogging merupakan fenomena baru yang terus berkembang dalam penggunaan Youtube untuk memproduksi konten media berupa teks, foto, dan musik lalu menyebarkannya didukung oleh kemunculan beragam media sosial yang mengutamakan konten video seperti daily activity, tutorial, ada

pula yang berusaha membangun diskusi publik mengenai komentarnya terhadap sesuatu (Lestari, 2019). Ada beberapa alasan yang mendasari mengapa media informasi dikemas dalam bentuk vlog yaitu: (a) melalui vlog, penyampaian informasi dapat dilakukan secara ringan dan sederhana layaknya percakapan dalam kehidupan sehari-hari; (b) dapat dikombinasikan dengan foto, teks, audio dan animasi agar lebih menarik bagi penonton; (c) beberapa penelitian mengungkapkan pengaruh positif sebuah vlog dalam berbagai bidang dan kebutuhan.

Penelitian pertama, mengkaji Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Travel Vlog terhadap Minat Berwisata (Shahniaz & Zulfebriges, 2018). Penelitian tersebut menemukan fakta bahwa, menonton tayangan travel vlog berpengaruh positif terhadap minat berwisata. Semakin sering menonton tayangan, semakin tinggi juga minat berwisata. Penelitian kedua berjudul Vlog Sebagai Media *Storytelling* Digital Bagi Tokoh Publik Pemerintahan (Sugiono & Irwansyah, 2019). Melalui vlogging dengan teknik storytelling, bisa menjadi salah satu alternatif bagi komunikasi krisis suatu lembaga. Penelitian ketiga, mengulas Pengaruh Testimonial (Review) Beauty Vlogger terhadap Minat Konsumen (Viewers) pada Produk Kosmetik (Agustiara et al., 2019). Penelitian tersebut menjelaskan, vlog memberikan gambaran yang lebih jelas tentang produk terhadap *viewers*-nya, sehingga secara langsung maupun tidak langsung konsumen dipersuasi untuk turut mencoba produk yang telah diulas dalam video.

Berdasarkan pertimbangan permasalahan dan beberapa penelitian yang relevan, serta merujuk pada hasil observasi di lapangan, maka dipandang perlu mengembangkan media informasi dalam bentuk vlog sebagai suatu usaha untuk memperkenalkan Pura Taman Ayun kepada wisatawan lokal maupun mancanegara



Gambar 1. Tahapan proses penelitian

dengan sajian yang berbeda. Pada penelitian ini, akan lebih terfokus pada proses pengembangan media informasi berbasis vlog dengan menggunakan metode *cyclic strategy*. *Cyclic strategy* merupakan metode yang ada kalanya suatu tahap perlu diulang kembali sebelum tahap berikutnya dilanjutkan (Sarwono, 2007). Metode ini dipilih karena menyediakan pengulangan pada tiap tahap untuk menampung umpan balik (*feed back*) sebelum tahap berikutnya dilanjutkan.

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pengembangan media informasi pengenalan Pura Taman Ayun Berbasis Vlog adalah *cyclic strategy*. Kegiatan yang dilakukan dalam tiap-tiap tahapan akan digambarkan pada gambar 1.

### Brief

Tahapan brief dibagi menjadi beberapa kegiatan: (a) pertama adalah pengajuan ide, pada fase ini ide diajukan kepada pihak jurusan Teknik Informatika, STMIK STIKOM Indonesia untuk mendapat persetujuan; (b) setelah ide disetujui, maka kegiatan selanjutnya adalah melakukan

observasi awal terkait Pura Taman Ayun di Desa Mengwi.

### Tahap 1

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dan analisa data yang telah terkumpul.

a. Metode pengumpulan data dilakukan secara kualitatif melalui observasi, wawancara dengan pihak-pihak terkait,

b. Hasil dari pengumpulan data kemudian dianalisis untuk mengetahui kebutuhan dalam pembuatan vlog.

### Tahap 2

Dilakukan tahap praproduksi yang merupakan tahapan persiapan atau perencanaan dalam pembuatan sebuah vlog. Pada tahapan praproduksi dibuat ide cerita, dan *storyboard*.

### Evaluasi 1

Setelah tahap 2 yaitu tahap produksi selesai, dilanjutkan pada tahap berikutnya yaitu pengujian yang bertujuan untuk mengecek kembali apakah semua

bagian dalam tahap 1 dan tahap 2 telah berjalan dengan baik dan sesuai dengan yang direncanakan. Apabila ada yang belum terlaksana maka akan dilakukan pengulangan dengan merevisi kembali rancangan vlog. Sebaliknya, jika semua telah terlaksana maka akan dilanjutkan ke tahap berikutnya.

### **Tahap 3**

Tahap ini dilakukan 2 kegiatan, yaitu: produksi dan pasca produksi

#### Produksi

Pada tahap ini desain vlog yang berupa ide cerita, dan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap praproduksi akan dikembangkan. Tahap ini akan dilakukan beberapa hal, yaitu:

##### a. Produksi Video

Pada tahap ini dilakukan pengambilan gambar video, sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat pada tahap praproduksi.

##### b. Produksi Audio

Pada tahap ini dilakukan perekaman pengisi suara dan pencarian audio untuk musik latar.

##### c. Pasca Produksi

Pada tahap ini video dan audio yang telah dibuat pada tahap produksi akan disunting dan digabungkan untuk menjadi sebuah vlog. Dalam tahap ini dilakukan beberapa hal, yaitu:

##### a. Editing Video

Tahap ini dilakukan penggabungan seluruh hasil perekaman video, musik latar, transisi, dan penambahan animasi 2D.

##### b. Editing Audio

Kegiatan utama pada tahap ini ialah proses pembersihan suara-suara yang

dirasa mengganggu dan tidak diperlukan (noise).

##### c. Mixing

Pada tahap ini dilakukan penggabungan dari video dan audio yang telah melewati proses editing.

##### d. Rendering

Pada tahap ini dilakukan render dari vlog dengan format MP4 dan resolusi 1920x1080 piksel.

### **Evaluasi 2**

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui apakah vlog telah sesuai dengan *storyboard* dan standar produksi vlog sehingga didapatkan hasil apakah perlu dilakukan revisi kembali atau tidak.

### **Tahap 4: Mastering & Outcome**

Pada tahap ini lakukan mastering sebelum vlog disebarluaskan. Mastering merupakan proses dimana file yang telah dirender dipindahkan ke dalam media kaset, VCD, DVD atau media lainnya. Tahapan terakhir dalam pembuatan vlog ini adalah *outcome* (publikasi). Vlog yang telah melewati evaluasi dan mastering siap untuk dipublikasikan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil Tahap Brief**

Tahap pertama yang dilakukan adalah pengajuan ide kepada Kepala Program Studi Teknik Informatika STMIK STI-KOM Indonesia. Setelah itu, dilakukan riset awal berkaitan dengan Pura Taman Ayun Desa Mengwi.

### **Tahap 1: Pengumpulan Data & Analisis**

Pengumpulan data langsung dilakukan ke lapangan untuk mendapatkan fakta-fakta terkait permasalahan yang diangkat. Adapun penjabaran hasil pengumpulan data sebagai berikut:

a. Data Hasil Observasi

Pengumpulan data observasi dilakukan pada Pura Taman Ayun yang beralamat di Desa Mengwi Kabupaten Badung. Pada observasi di Pura Taman Ayun mendapatkan hasil bahwa di lokasi tersebut belum tersedia media yang berbasis Vlog atau animasi yang memberikan informasi mengenai bagaimana pura tersebut dan apa saja ada di pura itu secara rinci. Saat ini media informasi yang digunakan masih menggunakan media web. Sehingga pengunjung kurang memahami tentang Pura Taman Ayun tersebut hanya dengan membaca. Jadi dengan menggunakan Vlog dengan animasi 2D diharapkan pengunjung lebih tertarik dan memahami tentang Pura Taman Ayun.

b. Data Hasil Wawancara

Data yang didapatkan dari hasil wawancara dengan I Made Swandi selaku pengelola Pura Taman Ayun pada tanggal 12 November 2018 yaitu bahwa memang benar Pura Taman Ayun masih menggunakan media cetak untuk mensosialisasikan obyek wisata yang ada pada Pura tersebut.

**Tahap 2: Praproduksi**

Pada tahapan ini dilakukan penentuan ide cerita dan penyusunan *storyboard*.

a. Ide Cerita

Vlog yang akan dirancang menekankan pada salah satu objek wisata yang ada di Desa Mengwi yaitu Pura Taman Ayun. Dalam vlog akan dijelaskan beberapa fakta menarik mengenai Pura Taman Ayun diantaranya sejarah Pura Taman Ayun, lokasi pura, fungsi dan makna dari berb-

agi bangunan yang ada pada Pura Taman Ayun, aturan saat masuk ke objek wisata, pemandangan yang ditawarkan Pura Taman Ayun serta objek wisata lain yang dapat dikunjungi di sekitar Pura Taman Ayun.

b. Storyboard

Berikut perancangan *storyboard* dari media informasi Pengenalan Pura Taman Ayun yang berupa *vlog*.

Tabel 1. Penggalan *storyboard*

Scn	Gambar	Deskripsi
1		Pertama akan muncul sebuah ilustrasi pulau Bali yang dimana berisikan destinasi-destinasi wisata di dalamnya.
2		Selanjutnya akan muncul gapura yang berisikan tulisan "Pura Taman Ayun".
3		Kemudian dilanjutkan dengan berjalan di bagian luar pura (Jaba)
4		Selanjutnya presenter berjalan ke loket tiket untuk membeli tiket.  Kemudian presenter diwajibkan untuk memakai sehelai kain ( <i>kamen</i> )
5		Selanjutnya menuju ke sebuah bangunan yang disebut dengan <i>Wantilan</i> .



## Evaluasi 1

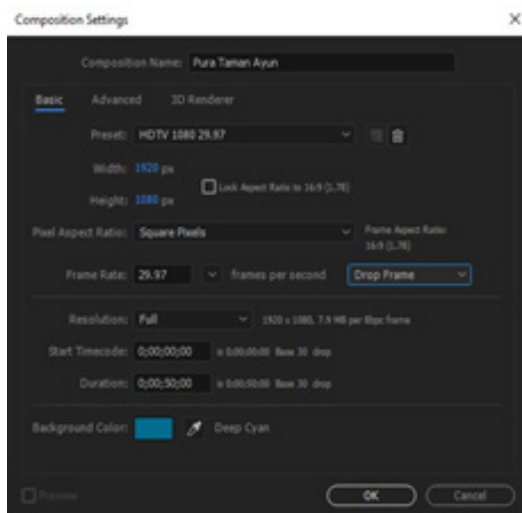
Tahap evaluasi 1 dilakukan *check list* untuk mengetahui kesiapan dari hasil tahapan 1 dan 2. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

## Tahap 3: Produksi dan Pasca Produksi

Dalam perancangan tahap produksi ditentukan beberapa spesifikasi media informasi berupa vlog, berikut indentifikasi yang dirancang antara lain sebagai berikut.

### Video

Proses pengambilan gambar menggunakan kamera DSLR Canon 6D. Dalam Proses editing, perangkat lunak yang digunakan adalah menggunakan Adobe Premiere CC. Format video HDTV dengan framerate 29,97 fps serta resolusi 1920 x 1080 pixel. Aspek rasio gambar yang digunakan adalah 16 : 9.



Gambar 2. Bidang kerja

## Animasi

Video animasi 2D dibuat dengan menggunakan software Adobe After Effect CC yang kemudian di-*export* dalam format video dengan extension format video .mpeg. Animasi merupakan suatu komponen yang efisien untuk menjelaskan definisi teoritis (Weitz, 2015). Penggunaan animasi, dapat membantu penonton untuk memvisualisasikan suatu fenomena yang tidak dapat dijelaskan dengan mudah.



Gambar 3. Penggunaan animasi 2D pada vlog

## Audio

Dalam pembuatan *vlog* ini akan digunakan format *sound dubbing*, *backsound* dan *sound effect* dengan format extension .mp3. Pemilihan format extension .mp3 karena dalam Adobe Premiere mampu mendukung file suara dengan extension .mp3 dan merupakan format file suara yang umum digunakan.

## Rendering

Pada proses *rendering* video dilakukan pada tahap akhir produksi untuk memproduksi video keluaran akhir. Proses *Rendering* akan mengkalkulasikan seluruh elemen material, pencahayaan, efek, dan lainnya sehingga akan menghasilkan *output* gambar atau animasi yang realistik.

## Visualisasi Video

Visualisasi *vlog* tentang pengenalan Pura Taman Ayun akan dipaparkan sebagai berikut:

### Scene 1

Pada scene ini menampilkan sebuah logo STIKI INDONESIA dalam bentuk animasi 2D.



Gambar 4. Opening vlog

### Scene 2

Pada scene ini menggambarkan pulau Bali dengan format vector yang dianimasikan dengan munculnya beberapa ikon pura yang menggambarkan Bali sebagai pulau dengan seribu pura.



Gambar 5. Visualisasi Bali sebagai pulau seribu pura

### Scene 3

Pada scene ini menampilkan sebuah gambar gambar gapura dengan tulisan "PURA TAMAN AYUN" yang menandakan vlog media informasi tentang Pura

Taman Ayun akan segera dimulai.



Gambar 6. Animasi pengenalan Pura Taman Ayun

### Scene 4

Pada scene ini menampilkan sebuah gambar pulau Bali yang di mana gambar ini mengarahkan ke lokasi Pura Taman Ayun yaitu Jl. Ayodya No. 10, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung.



Gambar 7. Animasi lokasi Pura Taman Ayun

### Scene 5

Pada Scene ini menampilkan *presenter* yaitu Ana. *Presenter* akan mengajak penonton mengikutinya untuk mengetahui lebih lanjut tentang Pura Taman Ayun.



Gambar 8. Opening dari presenter vlog

### Scene 6

Bagian scene ini menampilkan presenter yang sudah berada di pelataran dalam yang pertama pada Pura Taman Ayun. Sebelum memasuki kawasan pura pengunjung diwajibkan membeli tiket terlebih dahulu di loket, dan diwajibkan menggunakan kamen. Kamen berfungsi sebagai penutup bagian tubuh yang bawah agar kesucian pura ini tetap terjaga.



Gambar 9. Pelataran Pura Taman Ayun

### Scene 7

Pada scene ini presenter mengajak penonton untuk mengetahui isi dari pelataran dalam yang pertama Pura Taman Ayun yaitu sebuah air mancur dan sebuah bangunan yang dinamakan Wantilan.



Gambar 10. Air mancur dan wantilan di pelataran Pura Taman Ayun

### Scene 8

Pada scene ini menampilkan presenter yang sudah berada di pelataran dalam yang kedua dari Pura Tama Ayun yang dimana di pelataran dalam yang kedua ini presenter menjelaskan bangunan-bangunan yang ada pada pelataran dalam yang kedua tersebut, diantaranya Bale Pengu-

bengan dan Bale Gong.



Gambar 11. Balae pengubengan & bale gong

### Scene 9

Pada scene ini dilanjutkan dengan presenter menjelaskan bagian yang paling menarik pada Pura Taman Ayun ini yaitu gapura yang sangat besar yang dimana gapura ini merupakan akses jalan untuk menuju ke pelataran dalam yang terakhir atau yang sering disebut dengan Jeroan.



Gambar 12. Gapura Pura Taman Ayun

### Scene 10

Pada bagian scene ini menampilkan bagian dari pelataran dalam yang terakhir yang disebut dengan Jeroan.

### Scene 11

Scene bagian ini menampilkan sebuah animasi yang menceritakan tentang sejarah Pura Taman Ayun dan menjelaskan karakter raja Mengwi.





Gambar 13. Jeroan Pura Taman Ayun



Gambar 16. Animasi Pura Taman Ayun sebagai salah satu warisan dunia UNESCO



Gambar 14. Animasi sejarah Pura Taman Ayun

### Scene 12

Pada scene ini menampilkan sebuah animasi yang menjelaskan tentang luas dari Pura Taman Ayun.



Gambar 15. Animasi luar area Pura Taman Ayun

### Scene 13

Pada scene ini menampilkan animasi yang menjelaskan bahwa Pura Taman Ayun ini sudah diakui oleh UNESCO sebagai peninggalan warisan dunia pada tahun 2012.

### Scene 14

Pada bagian scene ini menampilkan sebuah patung yang bernama patung “Dewi Sri” yang ada di Pura Taman Ayun.



Gambar 17. Patung Dewa Sri Pura Taman Ayun

### Scene 15

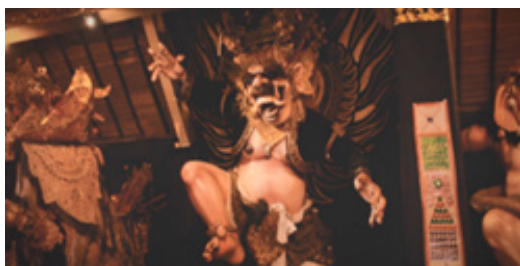
Bagian scene ini merupakan scene yang menampilkan presenter yang sudah ada di luar Pura Taman Ayun dan akan mengajak penonton untuk mengetahui sebuah museum ogoh-ogoh yang berada tidak jauh dengan kawasan pura.



Gambar 18. Presenter mengajak penonton ke destinasi lain di sekitar Kawasan Pura Taman Ayun

### Scene 16

Pada scene ini menampilkan koleksi ogoh-ogoh yang ada di dalam museum.



Gambar 19. Museum ogoh-ogoh

### Scene 17

Pada bagian scene ini merupakan bagian scene terakhir yang dimana pada scene ini presenter menutup vlog ini dengan mengajak penonton untuk berkunjung ke Pura Taman Ayun untuk mengetahui dan merasakan keindahan serta kemegahannya.



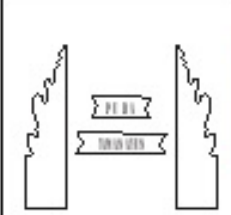
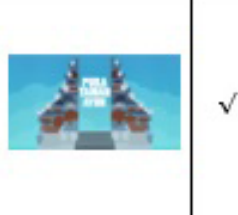




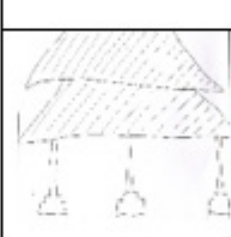



Gambar 20. Presenter menutup vlog

## Evaluasi 2

Evaluasi kedua dilakukan *check list* untuk memastikan vlog yang dihasilkan telah sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya pada tahap praproduksi. Ringkasan hasil pengujian dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil pengujian tahap 2

Storyboard	Hasil	Ket
		✓
		✓
		✓
		✓
		✓

Keterangan:

✓ : Sesuai

X : Tidak sesuai

Berdasarkan pengujian terhadap keseluruhan scene, didapatkan hasil bahwa media informasi pengenalan Pura Taman Ayun berbasis vlog sesuai dengan hasil perancangan (storyboard) yang telah direncanakan sebelumnya.

#### **Tahap 4: Hasil Mastering & Outcome**

Setelah melewati tahap evaluasi. Hasil vlog dilakukan mastering dan publikasi. Publikasi yang dipilih adalah melalui aplikasi video streaming Youtube

#### **Kesimpulan**

Media informasi pengenalan Pura Taman Ayun berbasis vlog telah berhasil dikembangkan dengan menggunakan metode *cyclic strategy*. Hasil dari penelitian ini berupa *video blogger (vlog)* yang konten utama di dalamnya adalah memperkenalkan Pura Taman Ayun sebagai salah satu destinasi wisata di Bali. Dalam vlog ini menjelaskan tentang sejarah Pura Taman Ayun, lokasi pura, fungsi dan makna dari berbagai bangunan yang ada pada Pura Taman Ayun, aturan saat masuk ke objek wisata, pemandangan yang ditawarkan Pura Taman Ayun serta objek wisata lain yang dapat dikunjungi di sekitar Pura Taman Ayun.

Adapun saran yang dapat disarankan untuk penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) diharapkan video blogger lain yang mengangkat kearifan lokal dapat dikembangkan lagi, baik dari segi pergerakan kamera, pengisi suara maupun visualisasi video tersebut. Selain itu juga diharapkan vlog ini dapat dikembangkan dalam bentuk Film pendek atau sebuah animasi 3D; (b) diharapkan panel dalam vlog ini perlu ditambah lagi agar vlog yang dibuat tidak membosankan dan diharapkan juga vlog ini dapat menjadi referensi bagi pembaca maupun peneliti yang mempunyai

gagasan serupa dan dapat menjadi referensi untuk masyarakat umum dalam hal memperkenalkan destinasi wisata yang ada di Bali; dan (c) perlu dilakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui efektivitas vlog dalam memperkenalkan Pura Taman Ayun sebagai destinasi wisata.

#### **Referensi**

- Agustiara, R., Okatini, M., & Jumhur, A. A. (2019). Effect of Beauty Vlogger Testimonial (Review) on Consumer Interest (Viewers) on Cosmetic Products. *Jurnal JOBS*, 5(2), 2467–8790.
- Lestari, A. D. (2019). Video Blogging (Vlogging) Sebagai Bentuk Presentasi Diri. *Jurnal Signal*, 7(1), 39–45. <https://doi.org/10.33603/signal.v7i1.2010>
- Nasional, P. (2014). Pura Taman Ayun. [https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-bali-pura\\_taman\\_ayun](https://candi.perpusnas.go.id/temples/deskripsi-bali-pura_taman_ayun)
- Sarwono, J. (2007). *Metode Riset Untuk Desain Komunikasi Visual* (1st ed.). AndiPublisher.
- Septi, A., Umami, A., Chodzirin, M., & Khasanah, N. (2019). Video Blog (Vlog) Sistem Reproduksi sebagai Media Pembelajaran Biologi. *BioEd-UIN*, 9(2), 53–64.
- Shahniaz, R., & Zulfebriges. (2018). Pengaruh Intensitas Menonton Tayangan Travel Vlog terhadap Minat Berwisata. *Prosiding Manajemen Komunikasi*, 877–881.
- Sugiono, S., & Irwansyah, I. (2019). Vlog Sebagai Media Storytelling Digital Bagi Tokoh Publik Pemerintahan. *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 23(2), 115. <https://doi.org/10.31445/jskm.2019.2101>
- Weitz, D. A. (2015). Effectiveness of An-

imation as a Learning Strategy in a Classical Control Theory Introductory Course. *World Journal Control Science and Engineering*, 3(1), 8–12. <https://doi.org/10.12691/WJCSE-3-1-2>

Widiarta, I. N. (2016). Pengelolaan Daya Tarik Wisata Pura Taman Ayun Sebagai Bagian Dari Warisan Budaya Dunia. *Jurnal Master Pariwisata (JUMPA)*, 2(2), 124–142. <https://doi.org/10.24843/jumpa.2016.v02.i02.p08>